Nouvelles règles FIBA 2026

Modifications majeures - 05.11.2026

Commission des Arbitres

Association Vaudoise de Basketball

Nouvelles règles

Art. 15 Joueur en action de tir

15.1.2 L'action de tir sur les tirs en suspension (jump shots) ou autres tirs en mouvement :

- Commence lorsque le joueur entame le mouvement des épaules et du ballon vers le haut, en direction du panier adverse.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, ou lorsqu'une action de tir entièrement nouvelle est entamée, et, dans le cas d'un tireur en l'air, lorsque ses deux pieds sont revenus au sol.

Nouvelles règles

Art. 15 Joueur en action de tir

15.1.3 L'action de tir en mouvement continu sur les pénétrations vers le panier (drives) :

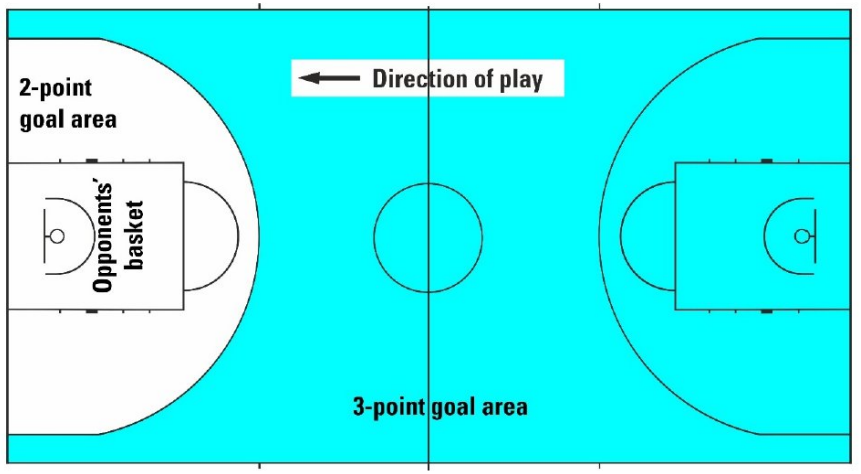
- Commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci vient reposer dans sa ou ses main(s), à l'issue d'un dribble ou d'une réception en l'air, et que le joueur poursuit le mouvement de tir précédant le lâcher du ballon en vue d'un panier.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, ou lorsqu'une action de tir entièrement nouvelle est entamée et, dans le cas d'un tireur en l'air, lorsque ses deux pieds sont revenus au sol.

Un mouvement continu dans l'action de tir sur les pénétrations vers le panier est une action d'un joueur situé dans la zone avant de son équipe, débutant typiquement entre la ligne à 3 points offensive et le panier, au cours de laquelle le joueur saisit le ballon à l'issue d'un dribble ou le réceptionne en progressant, puis poursuit le mouvement de tir vers le panier, généralement vers le haut.

Nouvelles règles

Art. 15 Joueur en action de tir

Fin du chrono des tirs ou de jeu



15.1.4 Pour qu'un joueur soit en action de tir, il doit se trouver dans sa zone avant. Une exception est faite quand un joueur se trouve n'importe où sur le terrain :

- Avant l'expiration du chronomètre de jeu à la fin du quart-temps ou de la prolongation ; ou
- Avant l'expiration du chronomètre des tirs (24 secondes) à tout moment du jeu

Dans de tels cas, l'action de tir commence lorsque le joueur a saisi le ballon et que celui-ci vient reposer dans sa ou ses main(s).

Nouvelles règles

Art. 24 Dribble

Un joueur ne doit pas dribbler une seconde fois après la fin de son premier dribble, à moins qu'il n'ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain en raison de l'une des situations suivantes :

- Il tire au panier.
- Le ballon est touché par un adversaire.
- Sur une passe ou un ballon échappé (fumble), le ballon touche ou est touché par un autre joueur.

Nouvelles règles

Art. 36 Faute technique – Maintenant, catégorie 1, les plus graves

1

Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc.

T

Nouvelles règles

Art. 36 Faute technique – Maintenant, catégorie 2, les moins graves

2 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- S’adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse.
- User d’un langage ou de gestes susceptibles d’offenser ou d’exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d’un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu’il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d’être effectué rapidement
- Simuler d’avoir été victime d’une faute.
- S’accrocher à l’anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l’anneau à moins que le joueur s’accroche à l’anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l’arbitre, il essaie d’éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d’atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc.

Nouvelles règles

Sanctions – Fautes techniques, disruptives & flagrantes

Comment le jeu se poursuit après une :

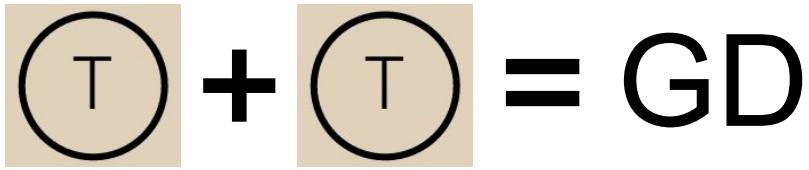
- Faute technique catégorie 2 : 1 lancer-franc, balle à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit à la possession au moment où la faute a été sifflée,
- Faute technique catégorie 1 : 1 lancer-franc, balle à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit à la possession au moment où la faute a été sifflée,
- Faute disruptive : 1,2 ou 3 lancers-francs, remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, à l'opposé de la table de marque,
- Faute flagrante : 1,2 ou 3 lancers-francs, remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, à l'opposé de la table de marque.

Nouvelles règles

Art. 36 Faute technique – Game Disqualification (GD)

Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de la rencontre) lorsqu'il est sanctionné de :

- Deux fautes techniques de catégorie 1 ; ou
- Deux fautes flagrantes ; ou
- Une faute technique de catégorie 1 et une faute flagrante.



Catégorie 1



Catégorie 2

Nouvelles règles

Art. 37 Faute antisportive - Avant

Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

C1
- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

C2
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.

C3
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

C4
- Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :
  - que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
  - que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
  - que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

  Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.

Nouvelles règles

Art. 37 Faute disruptive (faute d'interruption du jeu) - Maintenant

Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

- ~~Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.~~
- ~~Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.~~

C3
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

C4
- Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :
  - que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
  - que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
  - que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

  Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.

DI

Nouvelles règles

Art. 37 Faute flagrante - Maintenant

Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

C1
- Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

C2
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- ~~Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.~~
- ~~Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :~~
  - ~~que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou~~
  - ~~que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou~~
  - ~~que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression~~

  ~~Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.~~

Nouvelles règles

Sanctions – Fautes techniques, disruptives & flagrantes

Comment le jeu se poursuit après une :

- Faute technique catégorie 2 : 1 lancer-franc, balle à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit à la possession au moment où la faute a été sifflée,

- Faute technique catégorie 1 : 1 lancer-franc, balle à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit à la possession au moment où la faute a été sifflée,

- Faute disruptive : 1,2 ou 3 lancers-francs, remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, à l'opposé de la table de marque,

- Faute flagrante : 1,2 ou 3 lancers-francs, remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, à l'opposé de la table de marque.

Nouvelles règles

Art. 36 Faute flagrante – Game Disqualification (GD)

Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre (disqualification de la rencontre) lorsqu'il est sanctionné de :

- Deux fautes techniques de catégorie 1 ; ou
- Deux fautes flagrantes ; ou
- Une faute technique de catégorie 1 et une faute flagrante.

T + FL = GD

FL + FL = GD

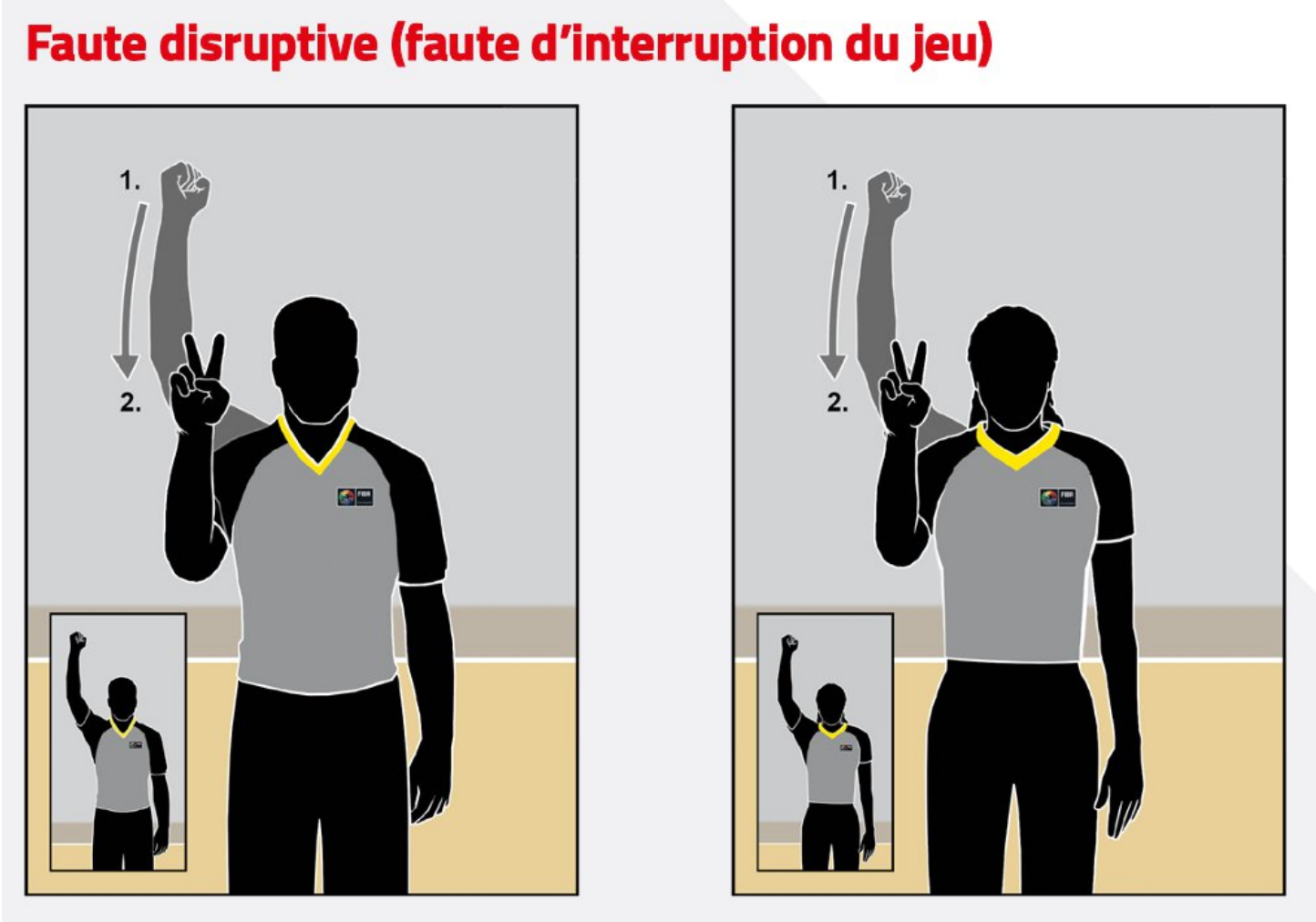
Flagrante

DI + DI + DI + DI = OK

Disruptive

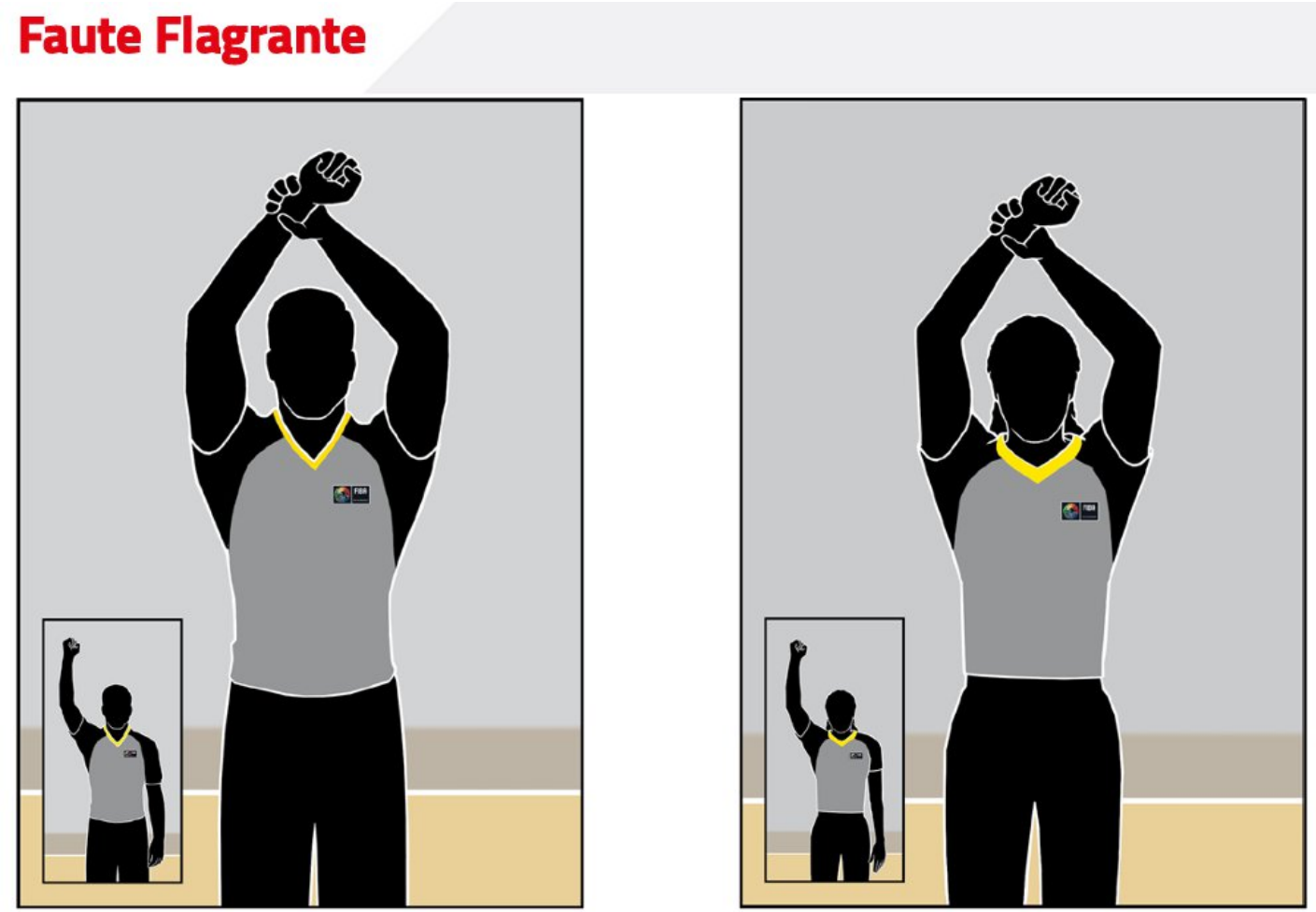
Nouvelles règles

Ann. A Signaux des arbitres – Faute disruptive



Nouvelles règles

Ann. A Signaux des arbitres – Faute flagrante



Nouvelles règles

Ann. B Feuille de marque

1.	Faute Disruptive (faute d'interruption du jeu) / Joueur	DI
2.	Faute Flagrante / Joueur	FL
3.	Faute Technique de Catégorie 1 / Joueur	T
4.	Faute Technique de Catégorie 2 / Joueur	T
5.	Faute Technique de Catégorie 1 / Entraineur Principal	C
6.	Faute Technique de Catégorie 1 / Banc	B
7.	Faute Technique de Catégorie 1 / pour Faute Disqualifiante d'un membre accompagnant la délégation	BD

Bonne saison à toutes et tous !

Commission des Arbitres

Association Vaudoise de Basketball